



ИГРА
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»



КЛУБ ЗНАТОКОВ РАСКРЫВАЕТ СВОИ ДВЕРИ ПЕРЕД НОВЫМИ УЧАСТНИКАМИ!

Уважаемые знатоки, теперь вы можете окунуться в неповторимую атмосферу любимой игры!

Мы адаптировали игру так, что теперь можно играть несколькими командами, при этом не нарушая игровую основу ЧГК: волчок, вопросы, знатоки.



ЦЕННОСТИ ИЛИ ЧТО ДАСТ ВАМ ЭТА ИГРА

1.

СОЗДАНИЕ СВЯЗЕЙ

Создает новые дружеские и рабочие связи между сотрудниками.

3.

КОРПОРАТИВНЫЙ ДУХ

Поднимает корпоративный дух без физического стресса.

2.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Эмоционально сближает коллектив.

4.

ХОРОШАЯ ЗАМЕНА АЛКОГОЛЮ

С нашей игрой выпитого алкоголя будет значительно меньше.

2 ВАРИАНТА ИГРЫ

1. КЛАССИЧЕСКИЙ УЧАСТВУЕТ 1 КОМАНДА ДО 10 ЧЕЛ.

Аутентичные элементы игры:

- 1 или 2 раунда по 13 вопросов в каждом
- игровой зеркальный стол
- чёрный ящик
- волчок
- секундант

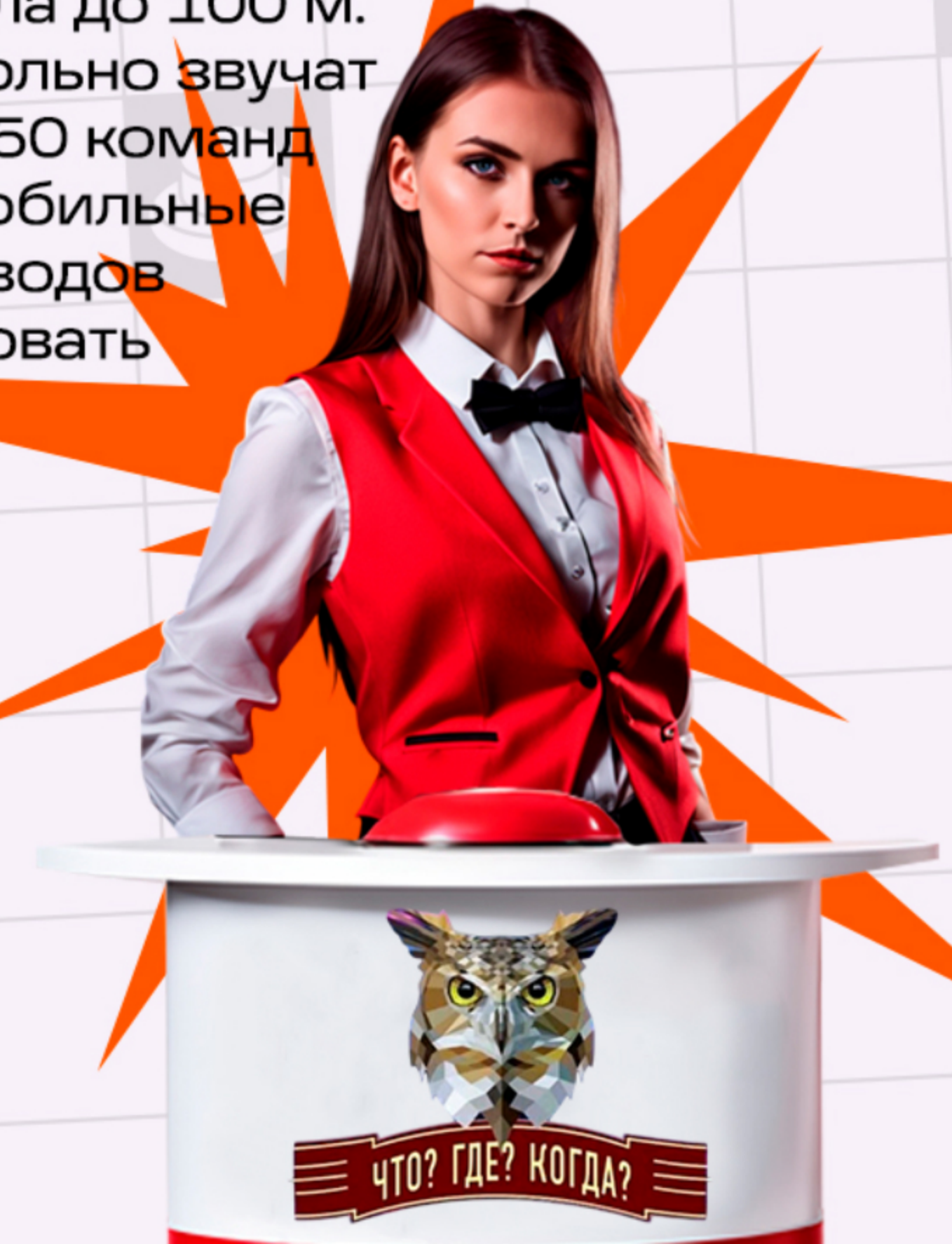


2. ТИМБИЛДИНГОВЫЙ УЧАСТВУЕТ МНОГО КОМАНД ДО 10 ЧЕЛ.

Играем на радио-системах или «умных кнопках».

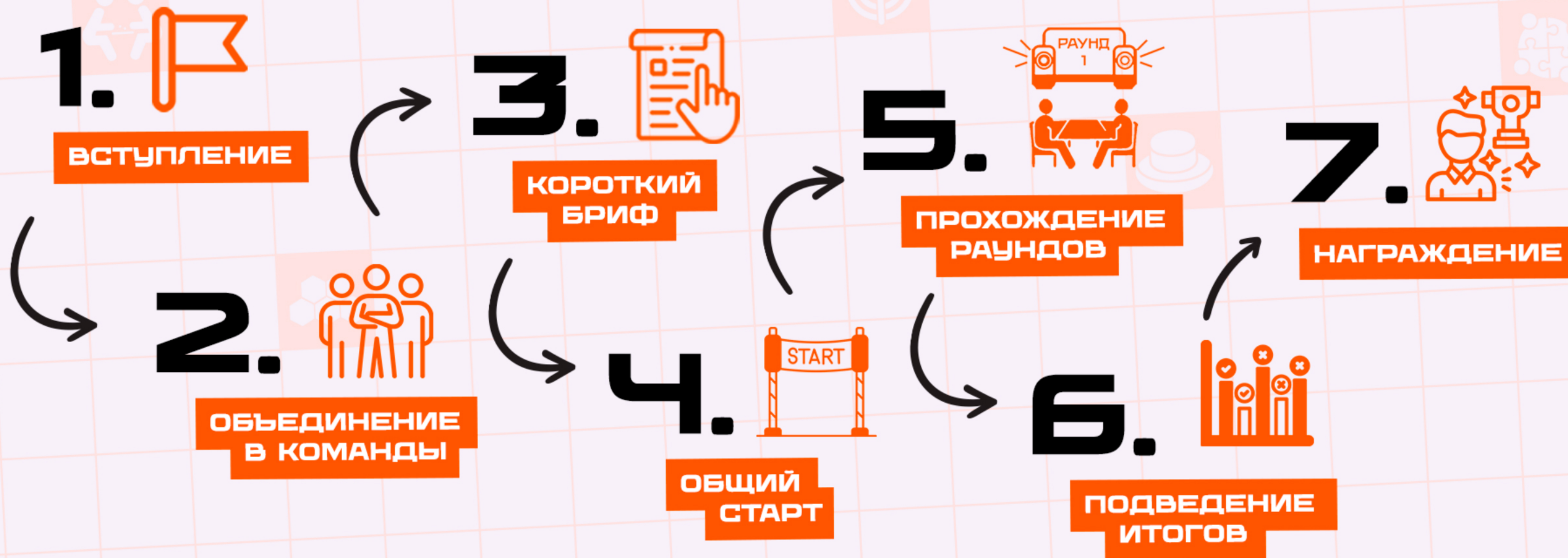
Конкурентные преимущества:

- программируются под различные игровые механики
- не зависят от wi-fi, сигнал не глушится
- автоматический подсчёт результатов
- дальность сигнала до 100 м.
- светятся и прикольно звучат
- могут играть до 50 команд
- компактные и мобильные
- нет никаких проводов
- можно брендировать



МЕХАНИКА ИГРЫ

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ РАСПИСАН ПОМИНУТНО.
ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ КОМАНДА ЗНАЕТ ЧТО ДЕЛАТЬ.
НИКАКИХ ПАУЗ, ТОЛЬКО МУЗЫКАЛЬНЫЕ!
ВАМ ОСТАЁТСЯ ТОЛЬКО ДОВЕРИТСЯ ПРОФЕССИОНАЛАМ!



КООРДИНАТОР ИГРЫ #КОМАНДА

Отвечает за работу оборудования
и координирует игровой процесс.

Знает всё о том, что и как работает.



ВЕДУЩИЙ В ТЕМЕ ПРОГРАММЫ #КОМАНДА

Спикер всего игрового процесса, комментатор.

На нём вся коммуникация между игрой,
участниками и болельщиками, – чтобы было
интересно всем.

Профессионал своего дела.

Можем пригласить
известного знатока в
качестве ведущего
игры!



ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

На основе опыта проведённых 500+ программ, мы разработали 4 игровых модуля, закрывающих почти ВСЕ потребности наших клиентов!

БОЛЬШАЯ ИГРА

- 2 часа
- 2 игровых круга - 26 вопросов
- 1 Ведущий – квизмен
- 1 координатор игры
- 1 игровой секундант в костюме
- 1 игровой волчок
- 1 игровой ящик
- 1 игровой зеркальный стол
- полиграфия: вопросы, дипломы

ИГРА В АРЕНДУ

- 2 часа
- 2 игровых круга - 26 вопросов
- Ведущий от вас
- 1 координатор игры
- 1 игровой секундант в костюме
- 1 игровой волчок
- 1 чёрный ящик
- 1 игровой зеркальный стол
- полиграфия: вопросы, дипломы

КОРПОРАТИВ С ИГРОЙ

- 4 часа
- 2 игровых круга - 26 вопросов
- 1 Ведущий – шоу-мен
- 1 координатор игры
- 1 игровой секундант в костюме
- 1 игровой волчок
- 1 чёрный ящик
- 1 игровой зеркальный стол
- полиграфия: вопросы, дипломы

МАЛАЯ ИГРА

- 1 час
- 1 игровой круг - 13 вопросов
- 1 Ведущий – квизмен
- 1 координатор игры
- 1 игровой секундант в костюме
- 1 игровой волчок
- 1 чёрный ящик
- полиграфия: вопросы, дипломы



А ВОТ ЧТО ВАС ЖДЕТ

Примеры раундов
на 1-2 часа игры

РАУНД 1. ОБЫЧНЫЙ ВОПРОС

Знатоки должны за одну минуту
дать ответ на вопрос в
словесной форме.



РАУНД 1
«Обычный вопрос»

РАУНД 3. ВОПРОС С ПРЕДМЕТОМ

Команда должна угадать, для
чего служит или когда-то служил
показанный предмет.



РАУНД 3
«Вопрос с
предметом»

РАУНД 2. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ВОПРОС

Ответьте на вопрос, заданный с
помощью видео- или
аудиозаписи, а также с
использованием рисунков и т.д.



РАУНД 2
«Мультимедийный
вопрос»

РАУНД 4. ВОПРОС С ЧЁРНЫМ ЯЩИКОМ

Знатоки должны угадать, что
находится в чёрном ящике,
ориентируясь на подсказки,
содержащиеся в вопросе.



РАУНД 4
«Вопрос с
чёрным ящиком»

А ВОТ ЧТО ВАС ЖДЕТ

Примеры раундов
на 1-2 часа игры

РАУНД 5. ДУПЛЕТ

Состоит из двух связанных по логике или тематике вопросов. Команда должна за минуту ответить на оба вопроса.



РАУНД 5
«Дуплет»

РАУНД 6. БЛИЦ

Состоит из трёх более простых вопросов, на каждый из которых даётся 20 секунд. Команда получит одно очко, правильно ответив на все вопросы.



РАУНД 6
«Блиц»

РАУНД 7. СУПЕРБЛИЦ

Усложнённая версия блица, когда играет всего один знаток от команды при прочих равных условиях.



РАУНД 7
«суперблиц»

ЧТО ВАМ **ТОЧНО** СТОИТ
РАССМОТРЕТЬ ПРИ ПОКУПКЕ
НАШЕЙ ИГРЫ

НАГРАДНУЮ АТТРИБУТИКУ

Подарки приятно получать
всегда, особенно за победу.



**ЗВУКОВОЕ И ПРОЕКЦИОННОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ**

Для комфортного ведения
и вывода контента на экран.



ТЕМАТИЧЕСКУЮ ФОТО-ЗОНУ

Получить оригинальную
фотографию.



КАРАОКЕ

Хорошее продолжение вечера,
особенно в небольших
компаниях.



**ЧТО ВАМ ТОЧНО СТОИТ
РАССМОТРЕТЬ ПРИ ПОКУПКЕ
НАШЕЙ ИГРЫ**

**ТЕМАТИЧЕСКИЕ
АТТРАКЦИОНЫ**

Поддержат тему игры до
и после программы.



**КЕЙТЕРИНГ ОТ КОФЕ-БРЕЙКА
ДО БАНКЕТА**

Данный формат прекрасно
сочетает еду и развлечения.



КОНТАКТНЫЙ БАР

Под ПРАВИЛЬНЫЙ алкоголь
играется горррраздо веселей.



**ВЫСТУПЛЕНИЯ
АРТИСТОВ**

Отдохнуть и переключиться
в перерывах между раундами.



ЭТО МЫ



А МЫ УЖЕ ПЛАНИРУЕМ
СЛЕДУЮЩЕЕ ВАШЕ МЕРОПРИЯТИЕ

Как мы работаем:

ПОБЕДИТЕЛЬ

УЧАСТНИКИ

ЗАКАЗЧИК

ОРГАНИЗАТОР

